

## **ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ**

Термины «модель» и «моделирование» используются в педагогике очень широко и несут в себе разное содержание. В педагогической литературе приводится следующая классификация видов моделирования в педагогике по сфере применения: моделирование педагогической системы обучения, моделирование содержания обучения, моделирование содержания педагогического процесса, моделирование управления деятельностью ОУ, моделирование в деятельности преподавателя, моделирование в деятельности студента (учащегося), моделирование в процессе познания, моделирование как метод обучения, моделирование как средство наглядности, моделирование оценки эффективности деятельности преподавателя и студента, моделирование профессиональной подготовки специалиста, квалитетическое моделирование, моделирование личностных качеств ученика. Кроме этого, в современной педагогической литературе мы встречаем и такие понятия, как образовательная модель», «адаптивная модель», «модульное обучение» и др. При этом каждый автор дает свое определение модели. Среди определений есть и узко предметные, и более обобщающие. Например, понятие образовательная модель, которое А. Дахин определяет как «логически последовательную систему соответствующих элементов, включающих цели образования, содержание образования, проектирование педагогической технологии управления образовательным процессом, учебных планов и программ» [1;55]. Уже из определения можно понять, что моделирование связано с проектированием. Автор называет последний - «термин-партнер». Иногда эти понятия выступают синонимами. Их связь настолько тесная, что, по выражению А. Дахина, приводит к взаимному смысловому «вложению», т.е. проект как система является под-системой модели и наоборот, само проектирование может состоять из бо-

лее мелких деталей», но все же разницу можно определить направлением вектора использования данных методов: «проектирование направлено к тому, чтобы создать модели (будущих) процессов и явлений (в отличие от моделирования, которое может распространяться и на прошлый опыт с целью более глубокого его осмысления). Почему же в современной педагогической науке так активно используются методы моделирования и проектирования? Педагогический процесс – это тоже своего рода исследовательский эксперимент. Невозможно создать идеальные условия для его протекания. Например, создание идеальной модели школьника или класса, «позволяет в дальнейшем исследовать те обстоятельства, от которых в данном случае отвлекся ученый» [1;57]. Математическое же моделирование является одним из видов данного метода, который активно начал внедряться в 60-е и 70-е годы прошлого века. Это время, характеризующееся бурным развитием технических наук, которое в конечном итоге привело к научной революции рубежа веков, ознаменованной созданием компьютера, развитием компьютерных технологий и появлением всемирной сети Internet. В 60-70-ые годы человечество переживало «кибернетический бум». Представители технических наук были твердо уверены, что математическое моделирование возможно и нужно внедрять в область образования. Многие связывали с этим большие надежды: кибернетики надеялись получить в математических моделях психической деятельности и обучения мощное средство для разработки новых, невиданной гибкости и эффективности автоматов, способных к восприятию внешнего мира, накоплению опыта, его анализу и обобщению, психологи видели метод для логической и экспериментальной проверки и развития своих теорий, педагоги хотели получить в таких моделях орудие для совершенствования обучения. Программированное обучение обладало рядом преимуществ: разделение материала на последовательные шаги, постепенное его усложнение, оценивание ответа учащегося после каждого этапа, индивидуальный темп выпол-

нения программы. Казалось бы, эти положительные моменты могут повысить качество овладения учебным материалом. Однако данный процесс был скорее научением, чем процессом усвоения учебного материала. Так, нужно отметить, что в 80-х годах Э.Н.Гусинский сформулировал принцип неопределенности гуманитарных систем. Многие авторы утверждали, что на практике невозможно создать единый инструментарий для различных учебных ситуаций, и с этим невозможно не согласиться. Поэтому понятие «модель» больше относят к «идеальной модели». Следует отметить, что термин «игровое моделирование» все же стоит начать рассматривать с «игры»: игра – это такой вид деятельности, результатом которого не становится производство какого – либо материального или идеального продукта (за исключением деловых и конструкторских игр взрослых людей и детей). Игры часто имеют характер развлечения, преследуют цель получения отдыха. Иногда игры служат средством символической разрядки напряженностей, возникших под влиянием актуальных потребностей человека, которые он не в состоянии ослабить иным путем. Существует несколько типов игр: индивидуальные и групповые, предметные и сюжетные, ролевые и игры с правилами. Индивидуальные игры представляют собой род деятельности, когда игрой занят один человек, групповые – включают несколько индивидов. Предметные игры связаны с включением в игровую деятельность человека каких-либо предметов. Сюжетные игры разворачиваются по определенному сценарию, воспроизводя его в основных деталях. Ролевые игры допускают поведение человека, ограниченное ролью, которую в игре он берет на себя. Наконец, игры с правилами регулируются определенной системой правил поведения их участников. Нередко в жизни встречаются смешанные типы игр: предметно-ролевые, сюжетно-ролевые, сюжетные игры с правилами и т.п.

Отношения, складывающиеся между людьми в игре, как правило, носят искусственный характер в том смысле этого слова, что окружающи-

ми они не принимаются всерьез и не являются основанием для выводов о человеке. Игровое поведение и игровые отношения мало влияют на реальные взаимоотношения людей, по крайней мере, среди взрослых. Тем не менее, игры имеют большое значение в жизни людей. Для детей игры имеют по преимуществу развивающее значение, а у взрослых служат средством общения, разрядки. Некоторые формы игровой деятельности приобретают характер ритуалов, учебно-тренировочных занятий, спортивных увлечений. Игру чаще всего определяют как деятельность, выполняемую не для получения какого-либо результата, а ради самой деятельности, ради забавы.

С.Л. Рубенштейн утверждал, что игра является выражением определенного отношения человека к окружающей действительности: «Суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовать действительность – впервые проявляется в игре, эта самая всеобщая человеческая способность, в игре впервые и формируется, и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир – в этом основное, центральное и самое общее значение игры» [2,119].

Игра – это особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить? Что сказать? Для студентов игра - увлекательное занятие. Она посильна даже слабому обучающемуся.

Успех использования игрового моделирования на практике зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую преподаватель создает в аудитории. Важно, чтобы студенты привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с педагогом участниками одного процесса. Доверительность и непринужденность общения преподавателя со студентами, возникшие благодаря общей игровой атмосфере при игровом моделировании и собственно играм, располагают к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций.

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Дахин А.Н. Педагогическое моделирование: сущность, эффективность, неопределенность. [Текст] /А.Н.Дахин // Народное образование. – 2002 – №2 – с.55-60
2. Пидкасистый П.И. Портнов М.Л. Искусство преподавания. Издание второе. Первая книга учителя. – М.: Педагогическое общество России, 1999. – 212с.
3. Plays [Electronic resource]  
/ <http://www.sil.org/linguistics/GlossaryOfLinguisticTerms/> - 18.03.2005.

**Н.М. Хлуденева  
(ВТУ, Оренбург)**

### **РЕЧЬ КАК СРЕДСТВО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБЩЕНИЯ**

Речь преподавателя как форма общения посредством языка играет главную роль в межличностном взаимодействии с обучаемыми, установлении контактов и обретении взаимопонимания. Она реализуется в повседневных актах речевой деятельности и речевого поведения [3].

Процесс восприятия и понимания речи педагога студентами тесно связан со сложным процессом учебного слушания. Поэтому ясно, что процесс правильного восприятия учащимися учебного материала зависит от совершенства речи преподавателя. Анализ педагогической литературы показывает, что в настоящее время разработана система упражнений по технике речи, которая представляет собой комплекс навыков в речевом дыхании, голосообразовании и дикции, который позволяет педагогу донести все богатство своего слова.

Речевое общение в основе своей имеет взаимодействие двух участников – говорящего и слушающего. Контакт и убеждение в сказанном будет происходить лучше, чем выше кредитность (степень доверия слушателей). С особыми сложностями в данном понятии сталкивается молодой педагог высшей школы в своем профессиональном становлении.

Рассматривая говорящего (педагога), можно говорить о множестве факторов, влияющих на речевое общение: культуре речи, правильной дик-